

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI EKOSISTEM
KELAS VII E MTs N SURAKARTA II
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Biologi**



**Disusun Oleh :
SULASEH
A 420 080 095**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI EKOSISTEM
KELAS VII E MTs N SURAKARTA II
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SULASEH

A 420 080 095

Disetujui untuk dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Haryono, M. Pd
Tanggal: 17 Februari 2012

Drs. Sumanto
Tanggal: 17 Februari 2012

PENGESAHAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI EKOSISTEM
KELAS VII E MTs N SURAKARTA II
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SULASEH

A 420 080 095

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan Dewan Penguji:

1. **Drs. Haryono, M. Pd** ()
2. **Drs. Sumanto** ()
3. **Dr. Siti Chalimah, M.Pd** ()

Surakarta, 17 Maret 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si
NIK.547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 17 Maret 2012

SULASEH
A 420 080 095

MOTTO

**Berdo'a tanpa usaha itu kosong dan usaha tanpa berdo'a
itu sombong**

**Belajar tanpa berpikir tidak ada gunanya, berpikir tanpa
belajar adalah bahaya**

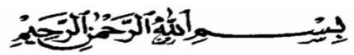
**Kecantikan yang abadi ialah pada keelokan adab dan
ketinggian ilmu seseorang bukan dari pada wajah dan
pakaianya**

Persembahan

Seuntai karya nan sederhana ini ku persembahkan untuk :

- ∞ pa'e dan ma'e (murgiyanto dan sulastri) tercinta,
karunia terindah dalam hidupku**
- ∞ kakak dan adikku (siti kalimatussa'diyah dan kus mia
zuliyanti) tercinta yang selalu memberi dukungan dan
semangat dalam mengerjakan skripsi ini**
- ∞ Sahabatku (Muhammad habib) yang selalu menjadi
motivatorku**

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, inayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan S-I pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Shalawat dan salam tak lupa dihaturkan kepada pembawa risalah kebenaran Nabi Besar Muhammad SAW, yang kita nantikan syafa'atnya di yaumul kiyamah kelak.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga selesainya skripsi ini dengan judul : “ Penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disertai media kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi ekosistem pada siswa kelas VIIE MTs N Surakarta II tahun pelajaran 2011/2012”. Ucapan terima kasih yang tulus penulis haturkan kepada:

1. Drs. Haryono, M. Pd, sebagai pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan kepada penulis sejak awal hingga selesainya skripsi ini.
2. Drs. Sumanto, Sebagai Pembimbing II yang dengan ikhlas telah membimbing penulis sejak awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

3. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
4. Drs. Muslih, M.Pd selaku Kepala Sekolah MTs N Surakarta II yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
5. Suparmi, S.Pd selaku Guru Biologi Kelas VII MTs N Surakarta II yang telah memberi arahan dan bimbingan.
6. Teman-teman angkatan 2008, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
7. Sahabat-sahabatku (Titin, Arly, Rita, Purna, Ayuk, Winda dan Ana) yang memberi semangat dan bantuannya, semoga persahabatan kita abadi dan sukses untuk kalian.
8. Saudara-saudaraku anak-anak kos Mentari (Novi, Erni, Dewi, Rifda, Nia, Erna, Susi, Wulan, Ida, Deby dan Ely) semoga cepat lulus juga dan sukses untuk kalian.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi pendidikan, dan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Seiring do'a semoga Allah SWT memberikan kebaikan yang berlipat ganda dan menjadikan amal tersebut sebagai ibadah, Amiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 17 Maret 2012

SULASEH

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Perumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Strategi Pembelajaran	9
B. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	9
C. Media pembelajaran	13
D. Kartu bergambar	14
E. Motivasi	16
F. Hasil belajar	17
G. Materi Ekosistem	20
H. Penelitian yang Relevan	21

I. Kerangka Pemikiran	24
J. Hipotesis Tindakan	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen penelitian	34
F. Indikator Pencapaian	43
G. Validitas Data	44
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Tempat Penelitian	47
B. Hasil Penelitian	49
C. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi	71
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 3.1 Jadwal penelitian	29
2. Tabel 3.2 Hasil <i>tryout</i> uji validitas soal siklus I	37
3. Tabel 3.3 Hasil <i>tryout</i> uji validitas soal siklus II	37
4. Tabel 3.4 Hasil <i>tryout</i> uji Reliabilitas soal siklus I.....	39
5. Tabel 3.5 Hasil <i>tryout</i> uji Reliabilitas soal siklus II.....	39
6. Tabel 3.6 Hasil <i>tryout</i> uji Daya Pembeda soal siklus I	40
7. Tabel 3.7 Hasil <i>tryout</i> uji Daya Pembeda soal siklus II.....	41
8. Tabel 3.8 Hasil <i>tryout</i> uji Taraf Kesukaran soal siklus I.....	42
9. Tabel 3.9 Hasil <i>tryout</i> uji Taraf Kesukaran soal siklus II	42
10. Tabel 4.1 Data motivasi siswa siklus I.....	52
11. Tabel 4.2 Hasil tes kognitif siklus I	54
12. Tabel 4.3 Data motivasi siswa siklus II.....	60
13. Tabel 4.4 Hasil tes kognitif siklus II	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	25
2. Gambar 3.1 Kegiatan setiap siklus.....	30
3. Gambar 4.1 Diagram Pie Aspek Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I....	54
4. Gambar 4.2 Diagram Pie Aspek Afektif Siswa pada Siklus I.....	55
5. Gambar 4.3 Diagram Pie Aspek Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II...	61
6. Gambar 4.4 Diagram Pie Aspek Afektif Siswa pada Siklus II.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar siswa kelas VII E MTs N Surakarta II	75
2. Silabus	77
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	79
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	83
5. Kisi-kisi <i>Tryout</i> Kognitif Siklus I	90
6. Soal <i>Tryout</i> Kognitif Siklus I	100
7. Kisi-kisi <i>Tryout</i> Kognitif Siklus II.....	104
8. Soal <i>Tryout</i> Kognitif Siklus II	113
9. Kisi-kisi soal Kognitif Siklus I	116
10. Soal Kognitif Siklus I	126
11. Lembar Jawab dan Kunci Jawaban Soal Kognitif Siklus I	130
12. Kisi-kisi soal Kognitif Siklus II	131
13. Soal Kognitif Siklus II	140
14. Lembar Jawab dan Kunci Jawaban Soal Kognitif Siklus II.....	143
15. Kisi-kisi Aspek Afektif	144
16. Soal Angket Aspek Afektif	146
17. Pedoman Penskoran Angket Aspek Afektif Siswa	149
18. Analisis <i>Tryout</i> Kognitif Siklus I.....	152
19. Analisis <i>Tryout</i> Kognitif Siklus II.....	158
20. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I	164
21. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus II	169

22. Analisis Hasil Tes Kognitif Siklus I	174
23. Analisis Hasil Tes Kognitif Siklus II	178
24. Analisis Hasil Angket Afektif Siklus I.....	181
25. Analisis Hasil Angket Afektif Siklus I.....	185
26. Lembar Observasi Siklus I	189
27. Lembar Observasi Siklus II	192
28. Daftar nilai siswa	194
29. Jurnal	196
30. Dokumentasi.....	205

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI EKOSISTEM KELAS VII E MTs N SURAKARTA II TAHUN PELAJARAN 2011/2012

**Sulaseh, A 420080095, Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012, 74
Halaman**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar biologi materi ekosistem pada siswa kelas VIIIE MTs N Surakarta II tahun pelajaran 2011/2012. (2) penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar biologi materi ekosistem pada siswa kelas VIIIE MTs N Surakarta II tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus di mana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu : (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, dan (4) refleksi tindakan. subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIIIE MTs N Surakarta II tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 41 siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran biologi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi, dokumentasi, tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini yaitu Penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi materi ekosistem pada siswa kelas VIIIE MTs N Surakarta II tahun pelajaran 2011/2012. Hal tersebut didukung oleh fakta-fakta sebagai berikut (1) motivasi siswa selama siklus 1 sebesar 42,60% dan meningkat menjadi 70,57% pada siklus II, (2) data tingkat pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada prosentase ketuntasan belajar siswa sebesar 43, 90% pada siklus I dan meningkat 73,17% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi.

Kata kunci : Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar, motivasi, hasil belajar.